

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR *SERVIS* ATAS BOLA VOLI
MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF**

ARTIKEL ILMIAH

**TAUFIK AKBAR
NIM F38009035**



[Handwritten signature]
13-8-2017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2017**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR *SERVIS* ATAS BOLA VOLI
MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF**

ARTIKEL ILMIAH


**TAUFIK AKBAR
NIM F38009035**

Disetujui,

Pembimbing I


**Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak, M. Kes
NIP 195505251976031002**

Pembimbing II


**Eka Supriatna, M. Pd
NIP.197711122006041002**

Mengetahui,



Dekan FKIP


**Dr. Martono
NIP. 196803161994031014**

Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan


**Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak, M. Kes
NIP 195505251976031002**

PENINGKATAN HASIL BELAJAR *SERVIS* ATAS BOLA VOLI MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF

Taufik Akbar, Victor Simanjuntak, Eka Supriatna

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP Untan
Pontianak

Email: Akbartaufik@yahoo.co.id

Abstrak: Masalah penelitian apakah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran inovatif dapat meningkatkan hasil belajar *servis* atas permainan bola voli di kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh hasil belajar *servis* atas permainan bola voli melalui pembelajaran inovatif. Penelitian dengan metode deskriptif, bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian siswa kelas kelas VII SMPN 13 Sungai Raya yang berjumlah 27 siswa. Teknik analisis data menggunakan persentase pencapaian ketuntasan. Hasil penelitian pada prasiklus jumlah siswa tuntas hanya 29,63%, siklus I meningkat menjadi 77,78% dan pada siklus II menjadi 85,18%. Persentas hasil pembelajaran *servis* atas permainan bola voli pada pada siklus II yang telah memenuhi target siswa tuntas mencapai 75% dari yang di rencanakan, yaitu 85,18% siswa dari jumlah keseluruhan 27 siswa. Berdasarkan hasil analisis maka didapatkan peningkatan hasil belajar *servis* atas permainan bola voli melalui pembelajaran inovatif.

Kata Kunci: Inovatif, *Servis* Atas.

Abstract: The research problem is to use innovative learning approaches to improve learning outcomes serve on a volleyball game in class VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. The aim of research to determine the effect on learning outcomes serve a volleyball game through innovative learning. Research with descriptive method, the form of classroom action research (PTK). The research subject grade students of class VII SMPN 13 Sungai Raya's 27 students. Data were analyzed using the percentage achievement of completeness. Results of research on prasiklus number of students completed only 29.63%, the first cycle increased to 77.78% and the second cycle be 85.18%. Persentas learning outcomes serve on a volleyball game in the second cycle that has met the target students completed 75% of the planned, ie 85.18% of the total number of students 27 students. Based on the results of the analysis are obtained on a service learning outcome volleyball games through innovative learning.

Keywords: Innovative, Service

Pendidikan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Tim, 2003).

Salah satu pendidikan yang ada dalam kurikulum sekolah yaitu Penjasorkes (pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan). Penjasorkes (pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan) merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Menurut Dini Rosdiani (2012) menyatakan “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional”. Menurut Rusli Lutan (2002) pendidikan jasmani itu adalah “proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak”. Tujuan belajar pendidikan jasmani mengacu pada perubahan perilaku peserta didik yang bisa terarah baik secara jasmani dan rohani. Di dalam pendidikan jasmani dan olahraga terdapat beberapa karakteristik permainan olahraga dan aktivitas pengembangan yang dimuat didalam materi ajarnya. Salah satu materi ajarnya adalah permainan bola voli.

Kemampuan berolahraga dengan terampil tidak dengan sendirinya dibawa sejak lahir, kualitas fisik tersebut juga tidak dengan sendirinya menyebabkan orang itu secara langsung melakukan olahraga dengan terampil, melainkan seseorang harus belajar dan berlatih olahraga dengan giat dan tekun untuk mencapai keberhasilan dalam berolahraga (Adang Suherman dan Hadi Sartono, 2008).

Permainan bola voli adalah suatu cabang olahraga berbentuk memvolley bola di udara hilir mudik di atas jaring atau net, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan dalam bermain. Mem-volley dan memantulkan bola ke udara harus mempergunakan bagian tubuh mana saja (asalkan sentuhan/pantulannya harus sempurna) (Muhajir dan Budi Sutrisno, 2013).

Permainan bola voli di tingkat satuan pendidikan khususnya di tingkat sekolah menengah, menjadi salah satu olahraga permainan yang banyak disenangi oleh para siswa, hal ini dibuktikan dengan banyaknya para siswa yang tertarik untuk mengikuti permainan ini khususnya pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Hal yang menjadi daya tarik dalam permainan ini sehingga menjadi salah satu olahraga yang di idolakan para siswa adalah pencapaian prestasi pada kejuaraan antar sekolah yang sangat rutin diadakan. Sebagai sebuah aktivitas yang difavoritkan permainan bola voli ini menjadi sebuah trand bagi para siswa yang

berorientasikan pada prestasi. Untuk mencapai suatu kualitas bermain yang baik tentu saja harus menguasai teknik dasar yang baik dan benar.

Salah satu keterampilan dasar dalam permainan bola voli adalah *servis*, menurut Nuril Ahmadi (2007) pukulan *servis* berperan besar untuk memperoleh poin. Sebagai salah satu teknik dasar yang harus dikuasai dengan baik, kemampuan *servis* harus menjadi perhatian dalam upaya pengembangan yang ada. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan penulis banyak ditemui kekurangan atau menjadi masalah utama yang dialami oleh para siswa khususnya pada *servis* atas. Dalam melakukan *servis* atas, siswa tidak dapat menguasai gerak dasar yang diharapkan, sedangkan tujuan utama dalam melakukan *servis* adalah gerak keterampilan awal untuk memulai permainan. Selain itu juga *servis* merupakan serangan pertama dalam permainan bola voli, jika *servis* dilakukan dengan baik, terutama *servis* atas maka tentu saja akan mudah untuk mendapatkan poin.

Kondisi yang sama dialami oleh para siswa khususnya kelas VII di SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya adalah rendahnya hasil belajar *servis* atas, hal ini dikarenakan siswa belum menguasai teknik dasar *servis* atas dengan baik dan benar. Selain itu hasil *servis* atas yang dilakukan siswa juga belum mampu melewati net dan masuk ke daerah lawan. Kendala lain yaitu berkaitan dengan sarana dan prasarana berbanding jumlah siswa yang kurang ideal sehingga pembelajaran kurang efektif. Selanjutnya berkaitan kemampuan siswa banyak melakukan kesalahan pada tangan perkenaan dengan bola dan dilanjutkan dengan gerak lanjutan yang masih belum sempurna.

Berkaitan dengan masalah yang dialami siswa berkaitan dengan hasil belajar dan keterampilan yang masih belum terkuasai ditambah dengan model dan media yang menjadi suatu masalah utama maka media inovasi merupakan suatu solusi untuk mengatasi hal tersebut. Pembelajaran inovatif merupakan model pembelajaran yang kreatif dan unik yang cenderung melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran inovatif diciptakan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, kondisi lingkungan siswa, dan sarana-prasarana yang tersedia, sehingga lebih menantang siswa untuk belajar secara mandiri, serta mempermudah pencapaian tujuan belajar yang diinginkan (Made Wena, 2010).

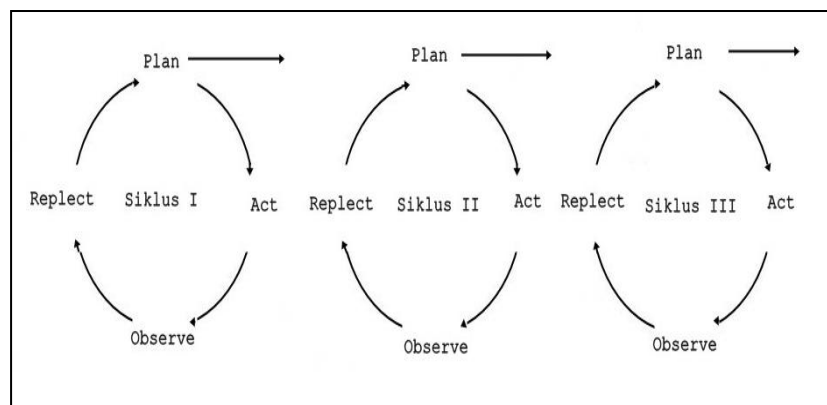
Berdasarkan latar belakang masalah dan cara pemecahan masalah yang ada berkaitan dengan proses pembelajaran maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul upaya peningkatan hasil belajar *servis* atas permainan bola voli melalui pembelajaran inovatif di kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2012) metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang sedang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Wina Sanjaya (2011) pelaksanaan penelitian tindakan kelas membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya”. Berdasarkan siklus pertama tadi apabila terdapat hambatan atau kekurangan maka dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas diartikan sebagai kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan atau metodologi tertentu untuk menemukan data akurat tentang hal-hal yang dapat meningkatkan mutu objek yang diamati (Suyadi, 2012). Pelaksanaan bentuk penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini diuraikan dalam bentuk gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1
Siklus penelitian tindakan kelas
(Sumber : Kemimis dan Taggart (dalam Suryadi, 2012))

Fokus permasalahan perencanaan tindakan, dan pelaksanaan tindakan yang diikuti dengan kegiatan observasi, analisis, serta refleksi disebut satu siklus. Langkah-langkah pokok yang ditempuh pada siklus I dan siklus II sebagai berikut: 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Pengumpulan data (pengamatan atau observasi), 4) Refleksi (analisis dan interpretasi), 5) Perencanaan tindak lanjut.

Subjek penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya yang berjumlah 27 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung. Observasi langsung digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Nurul Zuriah (2007) observasi langsung yaitu observasi yang dilakukan dimana *observer* berada bersama objek yang diselidiki. Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi langsung menggunakan bentuk tes. Menurut Ismaryati (2009) tes adalah, instrumen atau alat yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek. Sedangkan menurut Nurhasan (2000) tes merupakan suatu alat yang digunakan dalam memperoleh data dari suatu obyek yang akan diukur.

Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penelitian. Suharsimi Arikunto (2010) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kisi-kisi penilaian. Kisi-kisi penilaian dalam servis atas bola voli adalah pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1
Kisi-kisi Penilaian

No	Gerakan	Aspek Penilaian
1.	Fase Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posisi badan tegak menghadap ke depan sisi lapangan di belakang garis (<i>line</i>) 2. Kedua kaki sedikit terbuka 3. Kedua lengan lurus memegang bola.
2.	Fase Sentuhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bola dilempar didepan wajah dengan kedua tangan. 2. Berat badan dipindahkan bertumpu pada kaki belakang. 3. Lengan diayunkan dari belakang dan ke bawah dengan gerakan melingkar.
3.	Fase Lanjutan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memukul bola dengan perkenaan telapak tangan, dan gerakan pergelangan tangan 2. Kaki paling belakang diluruskan melangkah sejajar kaki depan dengan tumpuan kaki depan 3. Lengan diayun sampai melampaui paha. 4. Bola masuk ke area lapangan lawan

Data hasil Penelitian diolah dengan menggunakan analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh jawaban tentang aktivitas siswa dan guru selama

proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan membandingkan nilai tes antar siklus. Adapun rumus yang digunakan:

$$P = \frac{\text{Post Rate} - \text{Base Rate}}{\text{Base Rate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

Post rate = nilai sesudah diberikan tindakan

Base rate = nilai sebelum diberikan tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kondisi Prasiklus

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti melakukan pengambilan data awal penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada materi *servis* atas permainan bola voli di kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya ajaran 2016-2017. Adapun diskripsi data yang diambil adalah hasil belajar *servis* atas permainan bola voli. Kondisi awal hasil belajar *servis* atas permainan bola voli sebelum diberikan tindakan melalui pembelajaran inovatif disajikan dalam bentuk tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2
Diskripsi Data Awal (Prsiklus) Hasil Belajar *Servis*
Atas Permainan Bola Voli

Rentang Nilai	Keteranagan	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
>90	Baik Sekali	Tuntas	0	0%
89-80	Baik	Tuntas	1	3.70%
79-70	Cukup	Tuntas	7	25.93%
69-61	Kurang	Tidak Tuntas	10	37.04%
<60	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	9	33.33%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan data pada tabel 4.1 menunjukan kriteria kurang sekali (tidak tuntas) adalah 33,33% atau 9 siswa, kriteria kurang (tidak tuntas) adalah 37,04% atau 10 siswa, kriteria cukup (tuntas) adalah 25,93% atau 7 siswa, dan kriteria baik (tuntas) adalah 3,70% atau 1 siswa.

2. Hasil Siklus I

Adapun hasil belajar yang dievaluasi setelah pelaksanaan pembelajaran inovatif berkaitan dengan hasil belajar *servis* atas permainan bola voli pada siklus I disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Diskripsi Data Siklus I Hasil Belajar *Servis* Atas Permainan Bola Voli Di Kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
>90	Baik Sekali	Tuntas	0	0%
89-80	Baik	Tuntas	3	11.11%
79-70	Cukup	Tuntas	18	66.67%
69-61	Kurang	Tidak Tuntas	6	22.22%
<60	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan data pada tabel 4.2 menunjukkan kriteria kurang (tidak tuntas) adalah 22,22% atau 6 siswa, kriteria cukup (tuntas) adalah 66,67% atau 18 siswa, dan kriteria baik (tuntas) adalah 11,11% atau 3 siswa.

3. Hasil Siklus II

Adapun hasil belajar yang dievaluasi setelah pelaksanaan pembelajaran inovatif berkaitan dengan hasil belajar *servis* atas permainan bola voli pada siklus II disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4
Diskripsi Data Siklus II Hasil Belajar *Servis* Atas Permainan Bola Voli

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
>90	Baik Sekali	Tuntas	0	0%
89-80	Baik	Tuntas	6	22.22%
79-70	Cukup	Tuntas	17	62.96%
69-61	Kurang	Tidak Tuntas	4	14.81%
<60	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan data pada tabel 4 menunjukkan, kriteria kurang (tidak tuntas) adalah 14.81% atau 4 siswa, kriteria cukup (tuntas) adalah 62.92% atau 17 siswa, dan kriteria baik (tuntas) adalah 22,22% atau 6 siswa.

4. Perbandingan Tiap Siklus

Hasil perbandingan tiap siklus yang diberikan dideskripsikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 5
Deskripsi Data Prasiklus, Siklus I dan Data Akhir Siklus II Hasil Belajar *Servis* Atas Permainan Bola Voli Di Kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya

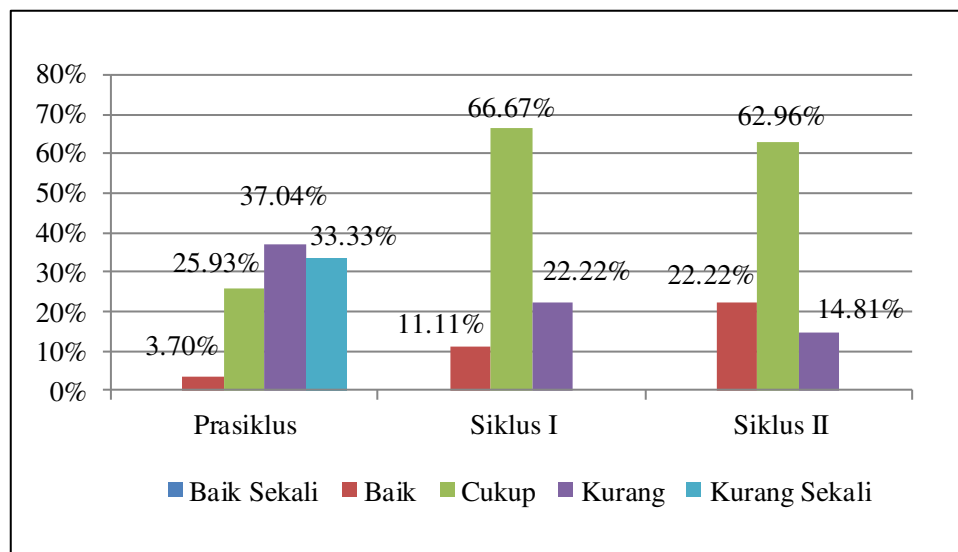
	Jumlah Subjek	Rata-rata	Skor Terendah	Skor Tertinggi
Prasiklus	27	63,70	52	80
Siklus I	27	72,81	62	82
Siklus II	27	75,03	66	86

Berdasarkan deskripsi data pada tabel 5 didapatkan tiap hasil belajar yaitu prasiklus didapatkan rata-rata 63,70 dengan skor terendah 52 dan tertinggi 80. Siklus I didapatkan rata-rata 72,81 dengan skor terendah 62 dan tertinggi 82. Siklus I didapatkan rata-rata 75,03 dengan skor terendah 66 dan tertinggi 86. Selanjutnya berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar *servis* atas permainan bola voli di Kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya data tersebut diuraikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6
Perbandingan Data Akhir Prasiklus, Siklus I dan Data Akhir Siklus II Hasil Belajar *Servis* Atas Permainan Bola Voli Di Kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya

Rentang Nilai	Keterangan	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
>90	Baik Sekali	0	0%	0	0%	0	0%
89-80	Baik	1	3.70%	3	11.11%	6	22.22%
79-70	Cukup	7	25.93%	18	66.67%	17	62.96%
69-61	Kurang	10	37.04%	6	22.22%	4	14.81%
>90	Kurang Sekali	9	33.33%	0	0%	0	0%
Jumlah		27	100%	27	100%	27	100%

Berdasarkan tabel 6 tersebut maka diuraikan pada tiap siklus pembelajaran, nilai ketuntasan mengalami peningkatan dimana pada prasiklus jumlah siswa tuntas hanya 8 siswa atau 29,63% dari jumlah siswa, pada siklus I meningkat menjadi 21 siswa atau 77,78% jumlah siswa dan pada siklus II menjadi 23 siswa atau 85,18% jumlah siswa. Melalui tabel perbandingan hasil belajar diatas apabila didistribusikan dalam grafik perbandingan, disajikan sebagai berikut:



Gambar 2
Histogram Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Data Akhir Siklus II
Hasil Belajar *Servis* Atas Permainan Bola Voli Di Kelas VII SMPN 13
Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya

Dari histogram perbandingan hasil belajar *servis* atas permainan bola voli di kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar *servis* atas permainan bola voli pada siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II.

Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada 20 Juli-24 Agustus 2016, pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan yang terdiri dari 3 kali pertemuan untuk penialain hasil *servis* atas siswa dan 4 kali pertemuan pembelajaran yang terdiri dari 2 siklus pembelajaran. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menganalisis kemampuan awal siswa yaitu pada tahap prasiklus, selanjutnya dirancang pelaksanaan pembelajaran melalui pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berkaitan dengan kemampuan *servis* atas permainan bola voli.

Berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan hasil belajar yang baik berdasarkan kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan berdasarkan acuan kurikulum khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (penjasorkes), kriteria ketuntasan minum adalah nilai 75, dimana sekitar 70,37% atau 19 siswa dari keseluruhan siswa belum memenuhi nilai ketuntasan yang ditetapkan dan hanya sekitar 29,63% atau 8 siswa yang tuntas.

Pembelajaran inovatif yang diberikan pada proses belajar mengajar materi servis atas permainan bola voli pada siklus I memberikan dampak yang sangat signifikan karena hasil belajar yang ditunjukkan siswa semakin meningkat, hal tersebut juga meningkatkan jumlah persentase siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan, sebanyak 77,78% atau 21 siswa mendapatkan nilai tuntas. Selanjutnya pada siklus II hasil yang ditunjukkan semakin meningkat dimana sebanyak 85,18% atau 23 siswa mendapatkan nilai tuntas

Dari hasil perbandingan antar siklus di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar *servis* atas permainan bola voli melalui pembelajaran inovatif di kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya mengalami peningkatan pada tiap tindakan yang di berikan.

Hasil tersebut dilihat dari persentas hasil pembelajaran *servis* atas permainan bola voli pada pada siklus II yang telah memenuhi target siswa tuntas mencapai 75% dari yang di rencanakan, yaitu 85,18% siswa dari jumlah keseluruhan 27 siswa, dimana kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan berdasarkan kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya adalah nilai 70. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis persentase maka didapatkan pula pengaruh pembelajaran inovatif memiliki pengaruh 17,79% dalam meningkatkan hasil belajar.

Keberhasilan pembelajaran karena aktifitas pembelajaran memberikan dampak positif pada saat pembelajaran, dimana siswa tampak senang dengan penyajian materi. Siswa sudah mulai bisa menikmati pembelajaran, siswa terlihat saling ingin mendapatkan nilai yang baik dan saling bersaing dengan teman yang lainnya. Hal ini dapat dilihat dari refleksi pembelajaran pada siklus I dan II.

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus I adalah pembelajaran servis atas perminan bola voli dengan pembelajaran inovatif dapat memotivasi siswa untuk belajar dan mengulangi lagi pelajaran tersebut. Pembelajaran menjadi lebih menantang siswa untuk belajar melakukan gerakan servis atas dengan menguasai keterampilan tersebut, karena model pembelajarannya inovatif membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan merasa ada tantangan tersendiri untuk mengikuti pembelajaran.

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II adalah pembelajaran tampaknya semakin membuat siswa bersemangat dan merasa tertantang, hal ini terbukti dengan sikap siswa yang tak henti-hentinya ingin selalu mencoba setiap unsur gerakan dan meminta peneliti untuk mengevaluasi serta selalu ingin mengulangi lagi aktifitas yang diberikan . Adapun keberhasilan yang diperoleh pada siklus II adalah banyak pencerahan dalam metode pembelajaran dan lebih menantang siswa untuk melakukan kegiatan yang diberikan.

Terjadinya peningkatan hasil pembelajaran pada pelaksanaan penelitian diantaranya adalah: 1) Pembelajaran inovatif guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, dengan demikian dia dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan, 2) Pembelajaran inovatif sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas, 3) Melalui pembelajaran inovatif selain siswa dapat mendengar tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus siswa dapat melihat (melalui pelaksanaan demonstrasi). 4) Pembelajaran inovatif bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas besar. Selain keberhasilan, maka terdapat juga kendala yang dihadapi yaitu Ada 4 orang siswa yang belum tuntas maka untuk selanjutnya siswa tersebut mendapatkan perhatian khusus.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan kesimpulan penelitian sebagai dasar jawaban dari masalah penelitian yang diajukan sebelumnya, adapun kesimpulan tersebut adalah: (1) Dari hasil perbandingan antar siklus di atas dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran inovatif di kelas VII SMPN 13 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya mengalami peningkatan pada tiap tindakan yang diberikan. (2) Pada tiap siklus pembelajaran, nilai ketuntas mengalami peningkatan dimana pada prasiklus jumlah siswa tuntas hanya 8 siswa atau 29,63% dari jumlah siswa, pada siklus I meningkat menjadi 21 siswa atau 77,78% jumlah siswa dan pada siklus II menjadi 23 siswa atau 85,18% jumlah siswa. (3) Persentase hasil pembelajaran *servis* atas permainan bola voli pada siklus II yang telah memenuhi target siswa tuntas mencapai 75% dari yang direncanakan, yaitu 23 siswa atau 85,18% siswa dari jumlah keseluruhan 27 siswa. (4) Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis persentase maka didapatkan pula pengaruh pembelajaran inovatif memiliki pengaruh 17,79% dalam meningkatkan hasil belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian saran yang diajukan adalah sebagai berikut: (1) Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa melalui pembelajaran inovatif pada materi *servis* atas permainan bola voli dapat meningkatkan hasil belajar siswa (baik proses maupun hasil), sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa khususnya pada materi bola voli. (2) Pada Prasiklus guru hendaknya memberikan metode dan model pembelajaran yang tepat salah satunya adalah pembelajaran inovatif sehingga dapat memotivasi siswa. (3) Pada siklus I agar siswa tidak salah dalam melakukan setiap gerakan pada kegiatan pembelajaran tersebut, maka guru dan peneliti memberikan penjelasan cara melakukan gerakan dengan benar dalam pembelajaran servis atas permainan bola voli. (4) Pada Siklus II guru hendaknya selalu memonitoring atau memperhatikan siswa yang belum dapat menguasai isi pembelajaran yang diberikan dengan memberikan perhatian lebih dan selalu memprioritaskan dalam melakukan percobaan ulang berkaitan dengan materi yang diberikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Yogyakarta: Era Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismaryati. 2009. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: UNS Pres.
- Lutan, Rusli. 2002. *Asas-asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Muhajir dan Budi, Sutrisno. 2013. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan .
- Nawawi, Hadari. 2012. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Nurhasan. 2000. *Modul Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Bandung : Departemen Pendidikan Nasional .
- Rosdiani, Dini. 2012. *Model Pembelajaran langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suherman, Adang dan Hadi, Sartono. 2008. *Pedagogi Olahraga*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suyadi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.
- Tim. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sitem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuriah, Nurul. 2007. *Metodelogi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.